

MUSIKKDESIGN

Fagskolestudier – Høyskolen Kristiania

Godkjent i Undervisningsutvalget den 11.06.15 (UUV-sak 70/15)

Oppdatert den 18.09.15 (UUV-sak 94/15)

Innhold

1. INNLEDNING.....	3
2. OVERORDNET LÆRINGSUTBYTTE	4
2.1 MATRISE FOR EMNERS LÆRINGSUTBYTTE I STUDIEPROGRAM.....	5
3. VURDERING.....	6
4. FORMELLE KRAV.....	6
5. STUDIETS STRUKTUR.....	7
5.1 FAGSKOLEMODEL.....	8
5.2 EMNEOVERSIKT.....	9
6. UNDERVISNINGSFORMER OG LÆRINGSAKTIVITETER	11
7. VIDERE KOMPETANSE.....	13

1. Innledning

Musikkdesign er et toårig utdanningstilbud på fagskolenivå. Studiet har fokus på praktisk jobbing med komposisjon og produksjon av musikk og lyddesign til auditive og audiovisuelle medier. Sentralt i utdanningen står lydens kommunikative og historiefortellende rolle i produksjoner, og musikkdesignerens kompetanse til å skape musikk og lyd tilpasset ulike målgrupper og kunders behov.

Om faget

Musikkdesign dreier seg om strategisk komposisjon av funksjonell musikk og lyd, og er et fagfelt som kombinerer kompetanseområdene musikkproduksjon og lyddesign. En god musikkdesigner behersker både komposisjon, musikkproduksjon og lyddesign innenfor ulike sjangre, har erfaring med hvordan lyd og musikk kommuniserer, og vil kunne levere profesjonelt utførte produksjoner til medier som film, tv, radio/podcast, reklame og spill.

Kontakt med bransje og næringsliv

For å sikre studentene relevant kompetanse for yrkeslivet, har fagskolen sterkt fokus på solid faglig og pedagogisk kvalitet, praksis-nær undervisning, tverrfaglige prosjekter og tett kontakt med bransje og næringsliv. Timelærerne på utdanningstilbudet har annet arbeid i, og/eller lang erfaring fra norsk bransje – noe som gjør at studentene lettere kan knytte kontakter i bransjen med utøvere innen musikk- og lydproduksjon, lyd- og musikkteknologi, samt musikere og komponister.

Tverrfaglighet

Musikkdesign er i stor grad en audiovisuell utdanning, og for å legge opp til en helhetlig bransjeforståelse og skape erfaring med realistiske produksjonsprosesser samarbeider musikkdesignerne med andre relevante utdanningstilbud ved høyskolen, eksempelvis Film, 3D og animasjon og Reklame.

Varighet

Utdanningstilbudet gjennomføres på heltid over to år.

2. Overordnet læringsutbytte

Etter endt utdanningsforløp skal studenten ha grundig forståelse for - samt inngående praktisk erfaring med - komposisjon og produksjon av musikk og lyddesign til auditive og audiovisuelle medier. Studentene vil utvikle ferdigheter i produksjoners ulike ledd: fra idéskapning og komposisjon/låtskriving, via produksjon, og frem til ferdigstilling, leveranse og presentasjon.

Gjennom praktisk arbeid med musikkproduksjon og lyddesign vil studentene utvikle kunnskap om hvordan lyd påvirker innhold og budskap, samt ferdigheter innen historiefortelling og strategisk design av funksjonell musikk/lyd tilpasset kunders behov.

Studentene vil etter endt utdanning ha innsikt i den audiovisuelle bransjen, kunnskap om etablering, arbeidsliv og posisjonering i den kreative industrien, samt inngående kunnskap og erfaring med hva som kreves for å kunne levere omfattende produksjoner av høy teknisk kvalitet som imøtekommer kunders krav.

Læringsutbyttet for fagskolestudiet i Musikkdesign deles inn i *kunnskaper, ferdigheter og generell kompetanse*.

Kunnskaper	
K1	Kandidaten har innsikt i lyd- og musikkproduksjoners ulike faser
K2	Kandidaten har kunnskap om auditive og audiovisuelle produksjoner, og innsikt i musikkdesignerens rolle som historieforteller i disse.
K3	Kandidaten har kunnskap om hvordan lyd påvirker
K4	Kandidaten har kunnskap om hvordan tilpasse musikk til kunders behov
K5	Kandidaten har grunnleggende kunnskap om musikkteknologi
K6	Kandidaten har grunnleggende kunnskap om akustikk
K7	Kandidaten har kjennskap til musikkhistorie og sjangerlære
Ferdigheter	
F1	Kandidaten behersker Digital Audio Workstation (DAW) som komposisjons-/produksjons- verktøy.
F2	Kandidaten behersker grunnleggende musikkteoretiske prinsipper
F3	Kandidaten behersker opptak av lyd og musikk i studio, og på location.
F4	Kandidaten behersker postproduksjon av lyd og musikk
F5	Kandidaten behersker lyddesign som historiefortellende element
F6	Kandidaten har gode ferdigheter innen strategisk design av funksjonell musikk
F7	Kandidaten har gode ferdigheter i komposisjon og låtskriving
F8	Kandidaten kan anvende romakustiske prinsipper til å bedre lytte- og innspillingsforhold i rom.
F9	Kandidaten har erfaring med musikkanalyse
Generell kompetanse	
GK1	Kandidaten har inngående bransjekunnskap
GK2	Kandidaten har forståelse for en produksjons- / et prosjekts ulike faser, og erfaring med tverrfaglige gruppeprosesser.
GK3	Kandidaten kan jobbe selvstendig, velbegrunnet, helhetlig og løsningsorientert.
GK4	Kandidaten kan jobbe med omfattende og komplekse prosjekter på en ryddig måte.

Tabell 1 – overordnet læringsutbytte

2. 1 Matrise for emners læringsutbytte i studieprogram

Matrisen under viser sammenhengen mellom overordnet læringsutbytte på studiet og hvor dette ivaretas på emnenivå.

Sluttkompetanse / Studieprogrammets forventede læringsutbytte		Emne 1	Emne 2	Emne 3	Emne 4	
Kunnskaper	K1	Kandidaten har innsikt i lyd- og musikkproduksjoners ulike faser	x	x	x	x
	K2	kandidaten har kunnskap om auditive og audiovisuelle produksjoner, og innsikt i musikkdesignerens rolle som historieforteller i disse.	x	x	x	x
	K3	Kandidaten har kunnskap om hvordan lyd påvirker	x		x	
	K4	Kandidaten har kunnskap om hvordan tilpasse musikk til kunders behov		x	x	
	K5	Kandidaten har grunnleggende kunnskap om musikkteknologi	x			
	K6	Kandidaten har grunnleggende kunnskap om akustikk	x	x		
	K7	Kandidaten har kjennskap til musikkhistorie og sjangerlære		x	x	
Ferdigheter	F1	Kandidaten behersker Digital Audio Workstation (DAW) som komposisjons-/produksjons- verktøy.	x	x	x	x
	F2	Kandidaten behersker grunnleggende musikkteoretiske prinsipper	x	x		
	F3	Kandidaten behersker opptak av lyd og musikk i studio, og på location.	x		x	
	F4	Kandidaten behersker postproduksjon av lyd og musikk		x	x	x
	F5	Kandidaten behersker lyddesign som historiefortellende element	x	x		x
	F6	Kandidaten har gode ferdigheter innen strategisk design av funksjonell musikk		x	x	
	F7	Kandidaten har gode ferdigheter i komposisjon og låtskriving	x	x	x	x
	F8	Kandidaten kan anvende romakustiske prinsipper til å bedre lytte- og innspillingsforhold i rom.				x
	F9	Kandidaten har erfaring med musikkanalyse		x	x	
Generell kompetanse	G1	Kandidaten har inngående bransjekunnskap		x	x	x
	G2	Kandidaten har forståelse for en produksjons-/et prosjekts ulike faser, og erfaring med tverrfaglige gruppeprosesser.		x	x	x
	G3	Kandidaten kan jobbe selvstendig, velbegrunnet, helhetlig og løsningsorientert.		x	x	x
	G4	Kandidaten kan jobbe med omfattende og komplekse prosjekter på en ryddig måte.	x	x		
		Mappevurdering	Mappevurdering	Mappevurdering	Mappevurdering	

3. Vurdering

Fagskolen skiller mellom formativ (underveis) og summativ (avsluttende) vurdering. Formative vurderinger har til hensikt å gi studenten tilbakemeldinger på faglig nivå og oppnådd læringsutbytte i det enkelte emnet, og er en vurdering for videre læring hvor hensikten er å fremme læring hos studenten.

Den formative vurderingen gjennomføres på ulike måter gjennom studiet, og er tilpasset det enkelte emnets mål for læringsutbytte og oppgaveform. Vurderingene er skriftlige eller muntlige tilbakemeldinger fra lærer underveis i prosjektet, enten i plenum, individuelt eller i grupper. Den formative vurderingen kan også ta form som lærerstyrt medstudentrespons.

Den summative vurderingen har til hensikt å vurdere i hvilken grad studenten har oppnådd læringsutbyttet, det vil si en vurdering av læring.

Emnene avsluttes med en eksamen eller mappevurdering der studentene vurderes etter en skala fra A-F (der A-E er bestått og F er ikke bestått) eller bestått/ikke bestått. Vurderingsformen er definert i den enkelte emnebeskrivelsen sammen med vektning av karakter der det er aktuelt.

4. Formelle krav

Opptakskrav: Treårig videregående skole, fagbrev eller realkompetansevurdering.

5. Studiets struktur

Det toårige fagskolestudiet i Musikkdesign er bygget opp av fire emner:

1. Musikkdesign 1 – Grunnleggende musikkdesign
2. Musikkdesign 2 – Komposisjon og postproduksjon
3. Musikkdesign 3 – Strategisk musikkdesign
4. Musikkdesign 4 – Fordypning og bransjekunnskap

Hvert emne innbefatter faglige temaer som er utdypende i forhold til overordnet læringsutbytte. Detaljerte emnebeskrivelser er utarbeidet og deles ut til studentene. Det er også utarbeidet pensumslitteratur og utstyrsliste som er tilgjengelig for studentene i forkant av studiestart.

De fire emnene er igjen delt inn i fire temaperioder med ulike relevante praktiske vinklinger av emnets fagstoff. (ref kap 5.1 Fagskolemodellen)

I løpet av studiets første år skal studentene tilegne seg grunnleggende kunnskap og ferdigheter knyttet til komposisjon og produksjon av musikk og lyddesign, og til bruk av arbeidsstasjon og lydstudio. Det vil også være tverrfaglige samarbeidsprosjekter med relevante studieløp, hovedsakelig 3d og animasjon og Film, der studentene skal bidra med sin fagkompetanse i større produksjoner som film/animasjonsfilm. Dette for å skape tverrfaglig forståelse i en bransje hvor disiplinene ofte er relativt sammenfallende, og hvor det er svært viktig at den ene fagretning også har faglig kjennskap til hva de andre delene av produksjonen innebærer.

I andre studieår dykkes det dypere, og lærestoffet spesifiseres mot strategisk musikkdesign og lyd- og musikkets kommunikative egenskaper.

I siste semester får studenten større frihet til å spesialisere seg innen en valgfri retning av utdanningens tre kjerneområder: musikkproduksjon, lyddesign, og strategisk musikkdesign. I dette semesteret skal studenten gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.

Progresjonen i semestrene bygger på studentenes kompetanse mot spesialisering og profesjonalisering faget. Gjennom økt selvstendighet og fordypning skal studenten forberede seg på videre studier eller egen virksomhet innen oppdragsbasert arbeid.

Et studieår har varighet på 10 måneder. Fagskoleutdanningen i Musikkdesign er en heltidsutdanning og studentene forventes å arbeide med studiet på lik linje med en fulltidsjobb (ca 40 timer pr uke).

5.1 Fagskolemodell

FAGSKOLEMODELLEN

EMNE- OG TEMAOVERSIKT 2016 – 2018

1. SEMESTER	<p>EMNE 1</p> <p>Musikkdesign 1- Grunnleggende musikkdesign</p> <p><i>Totalt 225 timer</i></p>	<p>TEMA 1</p> <p>Introduksjon til musikkdesign</p> <p>63 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 2</p> <p>Audiovisuell historiefortelling</p> <p>18 timer tverrfaglig 45 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 3</p> <p>Kreativitet</p> <p>12 timer felles 24 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 4</p> <p>Låtskriving og innspillingsteknikk</p> <p>63 timer studie spes.</p>
2. SEMESTER	<p>EMNE 2</p> <p>Musikkdesign 2- Komposisjon og postproduksjon</p> <p><i>Totalt 243 timer</i></p>	<p>TEMA 5</p> <p>Miksing og mastering</p> <p>69 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 6</p> <p>Prosess og prosjektledelse</p> <p>12 timer felles 24 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 7</p> <p>Postproduksjon av lyd til bilde</p> <p>18 timer tverrfaglig 51 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 8</p> <p>Spillmusikk og interaktiv lyddesign</p> <p>6 timer tverrfaglig 63 timer studie spes.</p>
3. SEMESTER	<p>EMNE 3</p> <p>Musikkdesign 3- Strategisk musikkdesign</p> <p><i>Totalt 216 timer</i></p>	<p>TEMA 9</p> <p>Låtskriving og populærmusikkproduksjon</p> <p>60 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 10</p> <p>Autentisitet i lyd og musikk</p> <p>18 timer tverrfaglig 42 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 11</p> <p>Kommunikasjon</p> <p>12 timer felles 24 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 12</p> <p>Strategisk musikkdesign</p> <p>60 timer studie spes.</p>
4. SEMESTER	<p>EMNE 4</p> <p>Musikkdesign 4- Fordypning og bransjekunnskap</p> <p><i>Totalt 243 timer</i></p>	<p>TEMA 13</p> <p>Lyddesign og flerkanalsproduksjon</p> <p>9 timer tverrfaglig 60 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 14</p> <p>Presentasjon og profesjonell praksis</p> <p>12 timer felles 24 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 15</p> <p>Fordypning og bransjekunnskap</p> <p>18 timer tverrfaglig 51 timer studie spes.</p>	<p>TEMA 16</p> <p>Selvvalgt egenproduksjon</p> <p>69 timer studie spes.</p>

UNDERVISNINGSTIMER: • Tverrfaglig: 87 • Felles: 48 • Studie spes: 792 **Totalt: 927 timer**

BLÅ: MUSIKKDESIGN MED TVERRFAGLIG SAMARBEID - GRØNN: MUSIKKDESIGN MED FELLESFAG - HVIT: MUSIKKDESIGN

5.2 Emneoversikt

Beskrivelser av de enkelte emner vil publiseres under aktuelt kull på Høyskolen Kristiania sine hjemmesider. Emnebeskrivelsene inneholder blant annet informasjon om innhold, læringsutbytte, læringsformer, omfang, vurderingsformer, pensumlitteratur og eventuell anbefalt litteratur.

EMNE 1 – GRUNNLEGGENDE MUSIKKDESIGN

I 1. semester introduseres studentene for det grunnleggende tekniske og teoretiske innen Musikkdesign. Målet med semesteret er å gi studentene et fundament for begreper, teknikker og prosesser i faget. Det legges vekt på kreativitet og på bruk av verktøy som Digital Audio Workstation (DAW) og lydstudio.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Grunnleggende Musikkdesign	<p>Emnet legger grunnlaget for den videre utdanningen gjennom å gi grunnleggende ferdigheter i bruk av Digital Audio Workstation (DAW), musikkteori, lyd- og musikkrelaterte komposisjon- og produksjonsoppgaver knyttet til audiovisuelle produksjoner, samt mikrofon- og innspillingsteknikk i DAW-basert lydstudio.</p> <p>Emnet gir i tillegg innføring i etablerte begreper og relevant anvendbar teori knyttet til musikkdesign generelt, og til lyd og musikken sin historiefortellende rolle i audiovisuelle produksjoner spesielt.</p>	

EMNE 2 – KOMPOSISJON OG POSTPRODUKSJON

I 2. semester videreutvikles ferdigheter innen komposisjon og produksjon av musikk og lyddesign. Studenten vil gjennom semesteret skape og produsere musikkproduksjoner, lyd og musikk til film, samt interaktiv musikk og lyd knyttet opp mot spill.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Komposisjon og postproduksjon	<p>I dette emnet presenteres studenten for metodikk og verktøy for å få lyd- og musikkproduksjoner til å låte profesjonelt. Fokuset ligger på det som skjer etter/mot slutten av innspilling-/produksjons-fasen av musikk- og audiovisuelle produksjoner.</p> <p>Her videreutvikles grunnleggende kunnskap og ferdigheter knyttet til komposisjon og produksjon/postproduksjon av lyd og musikk, samt til hvordan man ved hjelp av lyd og musikk bidrar, forteller og påvirker handlingen i ulike audiovisuelle produksjoner.</p> <p>Det undervises i miksing og mastering i musikkproduksjoner, filmmusikkkomposisjon og etterarbeid av lyd til film, samt i komposisjon og produksjon av interaktiv musikk og lyd knyttet opp mot spill.</p>	

EMNE 3 – STRATEGISK MUSIKKDESIGN

I tredje semester dykkes det dypere, og lærestoffet spesifiseres mot strategisk musikkdesign og lyd- og musikk kommunikative egenskaper.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Strategisk musikkdesign	<p>Strategisk musikkdesign handler om å komponere funksjonell musikk, og med funksjonell musikk menes her musikk tilpasset spesifikke kommunikative formål. Emnet tar for seg hvordan lyd og musikk påvirker, og skal gi musikkdesigneren bedre forutsetninger for kontrollert å kunne kommunisere budskap/merverdi gjennom komposisjon og produksjon av musikk og lyd.</p> <p>Gjennom emnet utsettes studenten for realistiske praktiske utfordringer en musikkdesigner vil kunne komme til å møte etter endt utdanning: jingles, vignetter, sound branding, lydprofil, låtskriving, soundalikes, låtkopier, coverlåter og remixing.</p> <p>Det fokuseres i stor grad på å jobbe mot å tilfredsstille kunders ønsker/behov, på autentisitet i forhold til sjanger og uttrykksformer, og på hvordan man når frem til lytter med ønsket budskap.</p>	

EMNE 4 – FORDYPNING OG BRANSJEKUNNSKAP

I fjerde semester har studenten større frihet til å spesialisere seg innen en valgfri retning av utdanningens tre kjerneområder: musikkproduksjon, lyddesign og strategisk musikkdesign. I dette semesteret skal studenten, i tillegg til å opparbeide seg utvidet bransjekunnskap, gjennomføre en større egenproduksjon med selvvalgt vinkling.

EMNENAVN	BESKRIVELSE	FAGSKOLEPOENG: 30
Fordypning og bransjekunnskap	<p>Gjennom emnet skal studenten videreutvikle, spesialisere og profesjonalisere sine ferdigheter knyttet til sin rolle som musikkdesigner, og flerkanalslyd (5.1) dras i dette emnet inn som nytt verktøy/parameter i produksjonsprosessen.</p> <p>Det undervises i bransjekunnskap/profesjonell praksis og studenten skal i tillegg til sin praktiske produksjon skrive en større teoretisk oppgave relatert til denne.</p> <p>Emnet skal gi studenten et realistisk innblikk i hvordan et virke som musikkdesigner vil fortone seg, og gi studentene et godt utgangspunkt for livslang læring i eget fagfelt.</p>	

6. Undervisningsformer og læringsaktiviteter

På fagskolestudiene jobber vi med mappemetodikk. Det er en prosessorientert tilnærming til fag hvor studentene samler arbeidet sitt i en mappe. På den måten kan både studentens utvikling og kvaliteten på mappens sluttarbeider bli vurdert.

Når studentene dokumenterer prosessen fra start til slutt, via flere små og store prosjekter kan både lærer og student vurdere hele læringsprosessen på en god måte. Læreren får et bedre grunnlag for å gi konkrete tilbakemeldinger, og for å gi en bedre bedømmelse av arbeidet til studenten.

Læring er en kontinuerlig prosess. Alle lærer på sin egen måte og alle har individuelle forutsetninger for å lære. Derfor har Høyskolen Kristiania varierte undervisningsformer som blant annet forelesninger, veiledning individuelt og i grupper, diskusjoner, innlegg og presentasjon i større eller mindre grupper og workshops. I tillegg jobber studentene både individuelt og i grupper.

For at mappemetodikken skal fungere og gi læringsutbytte, må både lærer og student være aktive:

Studenten skal:

- ta initiativ og ansvar
- ha innsikt i egen læringsprosess (skrive refleksjonsnotater)
- samarbeide med lærerne og medstudenter
- være forberedt til underveissamtaler

Læreren må:

- undervise og veilede studentene ut fra studentens ståsted
- hjelpe studentene til å strukturere arbeidet
- ha tillit til at studentene deltar aktivt i egne læringsprosesser
- motivere, engasjere og stimulere til læring hos studentene gjennom veiledning

Valg av undervisningsformer og læringsaktiviteter er styrt av ønsket læringsutbytte for studiet. Det er en gradvis økning av studentaktiviserende læringsformer for hvert semester som tar sikte på å fremme helhetlig forståelse av ulike problemstillinger og utfordringer som gjør seg gjeldende i fagområdet.

Det er flytende overganger mellom undervisningsformene på Musikkdesign – da en undervisningsøkt oftest består av både teori og praktisk jobbing. Her skisseres undervisningsformene og læringsaktivitetene som studiet og øktene er bygd opp rundt.

Forelesninger:

Dette er en undervisningsform som formidler teoretiske perspektiver og gir oversikt over et faglig område. Forelesninger benyttes for å synliggjøre sammenhenger, for å trekke frem hovedelementer innenfor et tema og for å gi studentene oversikt over et emne.

I enkelte temaperioder blir enkelte forelesninger gjennomført felles med andre fagskolestudier.

Workshop/verksted:

Mye av undervisningen er lagt opp verkstedsbasert der spesifikke problemstillinger blir omsatt til praktisk jobbing, og der konkrete produksjoner gjennomføres med bransjenær tilnærming.

Praktisk arbeid i grupper eller individuelt:

For å bli god i Musikkdesign kreves det mye øvelse og produksjonserfaring. Det forventes at det jobbes omfattende med oppgavene som gis, og det praktiske undervisningsopplegget forutsetter at studentene jobber aktivt mellom øktene og frem mot frister. Mange oppgaver er individuelle, og flere er også tverrfaglige med relevante samarbeidsstudier. I slike samarbeid kreves det at studenter jobber kreativt og aktivt sammen i grupper med en fornuftig og faglig arbeidsfordeling mot et felles mål.

Presentasjon:

Temaperioder avsluttes med presentasjon av oppgaven som er knyttet til den aktuelle temaperioden. Hver student, eller hver gruppe, presenterer sitt arbeid – og får, med utgangspunkt i oppgavens vurderingskriterier, tilbakemeldinger fra medstudenter og faglærere. Tilbakemeldingene brukes videre for å justere produksjonene inn mot endelig mappelevering i slutten av semesteret.

Veiledning:

Veiledning er en svært viktig del av en praktisk rettet utdanning, og noe av undervisningstiden i klasserommet går med til veiledning på konkrete utfordringer knyttet til forelesningene. I tillegg er det satt av faste tidspunkter i timeplan der faglærere er tilgjengelige for veiledning. Det brukes også medstudentrespons aktivt.

Medstudentrespons:

Denne læringsformen innebærer at studentene gir tilbakemelding på medstudenters arbeid. Vår erfaring er at denne læringsformen bidrar til økt engasjement og aktivitet blant studentene og fremmer læringsprosessen, både for studenten som gir tilbakemeldinger og for mottaker. Medstudentrespons fremmer utviklingen av en kollektiv læringsarena hvor studentene tar del i hverandres læringsprosesser. Denne læringsformen introduseres gradvis i løpet av studiet, slik at studentene skal få tid til å bli kjent med arbeidsformen.

Underveissamtale:

I løpet av semesteret settes det opp underveissamtaler mellom student og veileder. Underveissamtalene har faglig fokus, og hensikten er å synliggjøre studentens mål, forventninger, innsats og progresjon i studiet. Dette er en samtale hvor lærer og student i fellesskap legger til rette for videre læring. Studentene må være forberedt til samtalen og ha gjort seg opp en mening om egne faglige styrker og svakheter.

Refleksjonsnotat:

I et refleksjonsnotat skal studentene reflektere over egen arbeidsinnsats, hvilke erfaringer man har gjort seg. I et refleksjonsnotat skriver man ikke for andre, men for seg selv. Refleksjonsnotatet er et hjelpemiddel for studentene i den videre læringsprosessen.

Ekskursjoner:

Tidvis besøker vi relevante aktører i musikk- og lyd-bransjen i nærområdet som del av undervisningsforløpet.

Egenarbeid:

Det er beregnet i gjennomsnitt ca. 20 – 25 timer pr. uke til egenarbeid for studenten utenom skoletiden. I egenarbeid inngår blant annet refleksjon og bearbeiding av fagstoff, research og arbeid med temaoppgaver. Det forventes en stor grad av egenaktivitet i løpet av studiet.

Luvit:

Høyskolen Kristiania bruker læringsplattformen Luvit, som er en viktig del av læringsarenaen. Studentene får her tilgang til ulik faglig og administrativ informasjon. De kan også bruke plattformen til å kommunisere med hverandre, med de som underviser og med de administrative studielederne. Studenter og lærere kan opprette egne fora og prosjekter, noe som stimulerer til økt samarbeid og diskusjon.

7. Videre kompetanse

Fagskoleutdanningen i Musikkdesign gir et godt grunnlag for videre læring enten i arbeidslivet eller på videre studier. Høyskolen Kristiania har samarbeid med flere universiteter i utlandet der studenter kan bygge på til en bachelorgrad